

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

UMA PERFEIÇÃO DE ESPANTO

TÍTULO: Shadow Skimmer

MÁQUINA: Spectrum

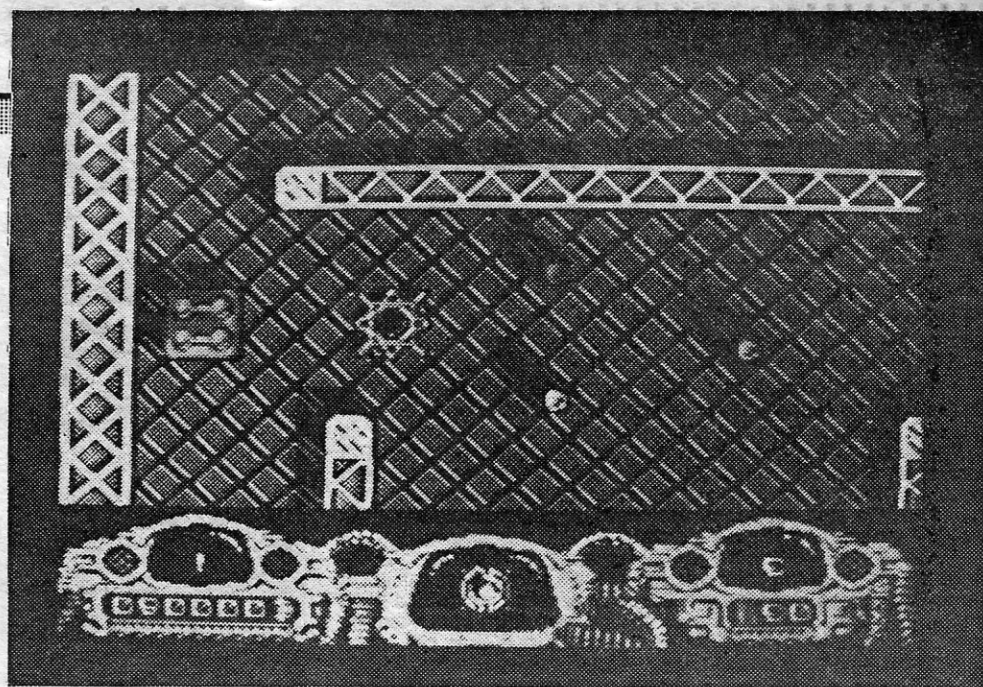
Preparem-se para abrir os olhos de espanto: não é uma máquina de arcade que têm em casa, nem um micro de superiores qualidades gráficas, mas sim o velho Spectrum, e a excepção vem de *Shadow Skimmer*, que *The Edge* lançou recentemente. O espanto vem dos gráficos, de extraordinária definição, e sem sombra de misturas de atributos, apesar do colorido e das animações muito rápidas.

À primeira vista, trata-se de um simples tiro ao alvo, tipo *Uridium* ou *Lightforce*, mas é mais do que isso, exigindo bom sentido de orientação, tática adequada e grande habilidade nos comandos. A acção passa-se no exterior de uma enorme nave espacial e nós comandamos um tripulante que sai para o espaço numa missão de rotina, para inspecionar o casco da nave. Tudo

corre sempre bem, até surgir um azar, e desta vez foi isso que sucedeu. Os sistemas automáticos de defesa da nave descontrolaram-se, pelos vistos, e o *skimmer* fica impossibilitado de regressar ao interior pelos meios normais.

O «écran» mostra um verdadeiro labirinto de estruturas, por onde passam minas defensivas, enquanto noutros pontos há sistemas automáticos de armas *laser*, que disparam contra a pequena nave. Nalguns pontos, parece impossível passar, sobretudo quando há campos magnéticos, mas a nave pode deslizar sob as estruturas ou entre elas, quer na sua posição normal, quer virada de lado (tem um comando para isso), embora neste último caso a sua capacidade de defesa fique diminuída. Entrar nos porões de carga poderá ser uma solução para procurar outro caminho de regresso, mas, de uma forma geral, este não é nada fácil de encontrar. E, para agravar ainda mais as coisas, o tempo passa demasiado depressa.

A perfeição dos gráficos é o aspecto mais po-



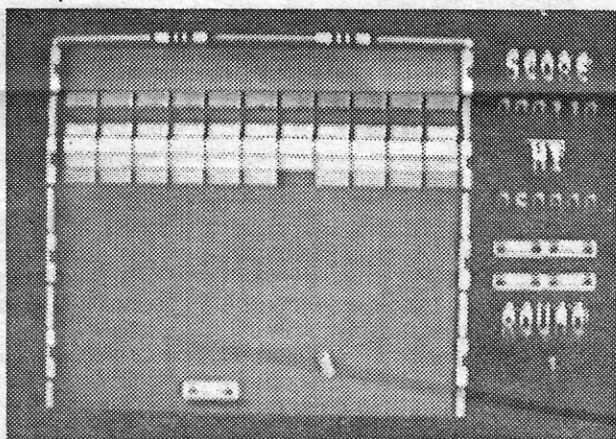
sitivo deste jogo. O pormenor do desenho, nos mais variados tons, das sombras que se projectam sobre o casco da nave (e que dão uma indicação sobre a possibilidade de passar por baixo dessa estrutura), da animação, tudo contribui para fazer de *Shadow Skimmer* talvez o mais perfeito jogo de acção que já vimos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A não perder de forma alguma

LEVE A «ARCADE» PARA CASA

TÍTULO: Arkanoid

MÁQUINA: Spectrum



O jogo anda aí pelas máquinas, e decerto a entusiasmar muita gente, que talvez nem se lembre de alguns dos mais simples e primitivos programas para o Spectrum, baseados na mesma ideia. Então, tratava-se de «demolir» uma parede aos bocados, usando uma bola que ressaltava num cursor, localizado na parte inferior do «écran», agora poliu-se a ideia e deu-se-lhe um tom de ficção científica.

Podia ou não haver uma história, e até há. Bem simples, por acaso, como se pode ler mal o programa acaba de carregar: a nave *Arkanoid* foi destruída e só uma pequena nave dela escapou, para ser depois encurralada no espaço por «alguém». A partir daí, é escapar, se conseguirmos.

A armadilha no espaço é constituída por uma série de blocos coloridos sobrepostos e a nave que controlamos está na parte inferior do «écran», já com a bolinha posicionada e tudo. A bola salta, destrói um bloco, ressalta — e é necessário calcular bem a sua trajectória, para a apanhar com a nave, que deslocamos lateralmente, de forma a enviá-la outra vez contra os blocos. Se falharmos, a nave é destruída. Simples? Pois sim, esperem por essa. Na realidade, «apanhar» a bola cedo se torna um bico-de-obra, tanto mais que, de vez em quando, sai uma nave inimiga de um dos blocos e temos que recebê-la também com a nossa, enquanto a bola parece ir exactamente para o lado contrário.

A concepção, de facto, é um desenvolvimento dos antigos programas, e bastante bem executada, apresentando um «écran» bem colorido e com demasiado movimento para o gosto de quem possui reflexos menos apurados. Aqui, não há qualquer estratégia, trata-se apenas de usar toda a perícia de que somos capazes para «sobreviver» o máximo de tempo. Como puro entretenimento é uma maravilha e os dois dedos que movimentam os comandos esquerda/direita nem têm tempo para repousar um segundo.

GÉNERO: Perícia
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): 2 e crescente
CONSELHO: A não perder

HOMEM PEQUENO VÊ-SE AFLITO

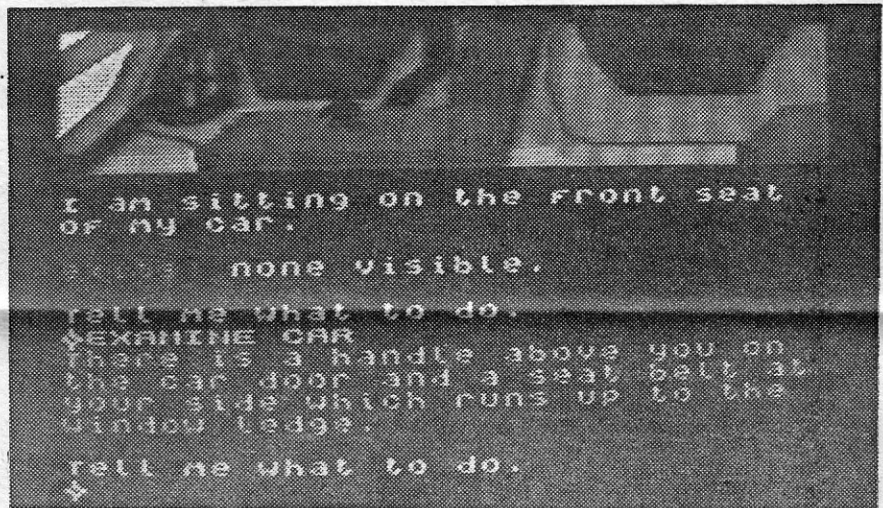
TÍTULO: Project X
— The Microman

MÁQUINA: Spectrum

A divulgação de jogos em Portugal tem destas surpresas: tão depressa nos aparecem programas acabadinhos de sair em Inglaterra como algumas «reliquias» com cerca de ano e meio de idade, de que é exemplo esta aventura de texto e gráficos *Project X*, que mantém ainda o interesse passado todo este tempo, mau-grado algumas limitações que quase passam despercebidas.

A história tem alguma piada e vai buscar um dos temas caros a um certo género de ficção científica. O personagem é um cientista, *Neil Richards*, que está a fazer experiências com a miniaturização de animais. Durante uma das experiências, um acidente fá-lo apanhar uma dose de radiação e, em pânico, ele mete-se no automóvel, para ir ter com um colega, habitando a algumas milhas de distância, que eventualmente poderá ajudá-lo. No caminho, um pneu rebenta e o carro sai da estrada e choca com uma árvore. Quando *Richards* retoma a consciência, verifica que está reduzido a ínfimas proporções, em resultado da radiação.

O jogo começa aí. O desenho do primeiro screen — no total há 130 lugares a explorar, 30 dos quais com gráficos — mostra uma minúscula figura humana, «perdida» no banco do automóvel. Não há saída imediata, informa o texto, mas é bom verificar o que o rodeia e o que existe: há um isqueiro, um manípulo na porta, o cinto de segurança. A janela está fechada. Mas descobrimos, por exemplo, que *Richards* podia tepear pelo cinto e rodar o manípulo (*TURN HANDLE*), o que tinha como resultado abrir apenas um pouco da janela do carro, sendo necessário insistir, mas com outro verbo, para completar a acção (*WIND*), o que parece, de facto, um preciosismo. Acresce que saltar para o solo, cheio de erva, é desaconselhado às



primeiras... Passadas as primeiras dificuldades, *Richards* terá ainda maiores problemas para entrar em casa do amigo e receber a ajuda de que necessita para retomar o tamanho normal, pois a residência está protegida por um sistema comandado por computador, que desaconselha qualquer intrusão.

A aventura foi escrita usando *The Quill* e o vocabulário é um pouco limitado (cerca de 150 palavras), o que ajuda por um lado, mas dificulta por outro, quando pretendemos dar alguns comandos. No entanto, não sentimos grandes problemas, de uma maneira geral, e é agradável ver como foi posto cuidado na escolha de caracteres com cores diferentes, para quebrar a monotonia, e na representação gráfica de objectos que se encontram nos diversos locais. Mais limitados, em contrapartida, são os desenhos ilustrativos dos locais, que podem ser «ligados» ou «desligados», conforme queiramos. Outra característica valiosa é a possibilidade de guardarmos a acção em memória em qualquer momento. Isto é, se suspeitamos de que uma determinada situação pode provocar um fim prematuro, basta teclar, antes desse co-

mando, a instrução *STORE* respectiva, e se as coisas derem para o torto escrever, depois, *RECALL*. Estas indicações, aliás, aparecem no início e há outra a que é necessário dar atenção: o programa não «gosta» de «desabaços» de certo tipo e o aviso lá está, em caracteres propositadamente pouco legíveis a alguma distância, para obrigar a leitura atenta. Quando achámos que era altura de parar, teclámos *SHIT* (desculpem a expressão, que é meramente informativa), para ver o resultado — que foi o esperado: desligou de imediato!

Apreciadores de aventuras de texto, portanto, já sabem: têm aqui mais uma para se entreterem. Não é brilhante, depois dela apareceram muitas de maior qualidade, mas ainda merece a vossa atenção.

GÉNERO: Aventura
GRÁFICOS (1-10): 4
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A comprar por aventureiros

«BOMB JACK» ATACA DE NOVO

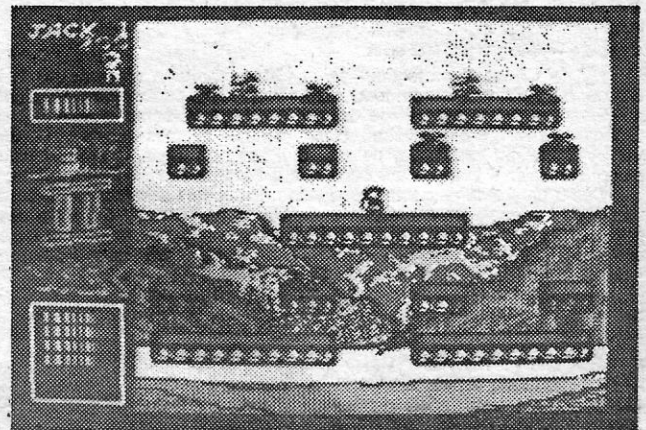
TÍTULO: Bomb Jack II

MÁQUINA: Spectrum

Era garantido: depois do êxito de *Bomb Jack*, tinha que aparecer uma «continuação», e mais valia, em nossa opinião, que se tivessem deixado estar quietos, pois consideramos a primeira bastante superior a esta. Não que *Bomb Jack II* seja mau, mas os gráficos do primeiro eram francamente melhores.

A ideia básica é semelhante, *Bomb Jack* continua a voar e a saltar de plataforma para plataforma, apanhando objectos e livrando-se dos variados inimigos que o perseguem, mas, no essencial, nada traz de novo. Claro que diverte, dá um bom desafio, e decerto atrairá tanta atenção como o primeiro, mas a *Elite* não ganhou muito com mais esta conversão de arcade.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Inicial 4
CONSELHO: Ver antes de comprar



VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

PONHA À PROVA A CAPACIDADE DE CHEFIAR CORPO DE POLÍCIA

TÍTULO: The Force

MÁQUINA: Spectrum

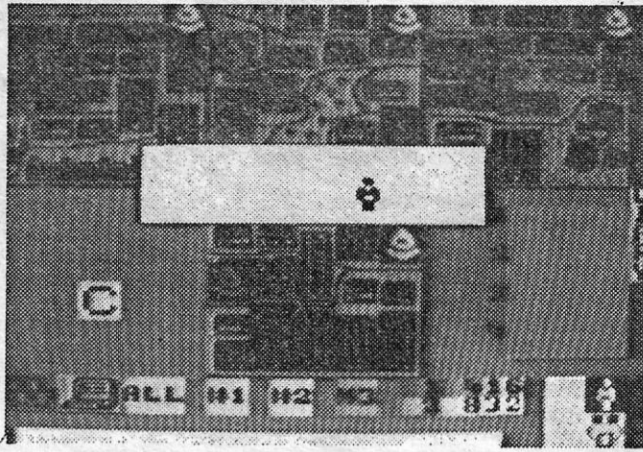
Chega a Portugal com muitos meses de atraso este **The Force**, que só aconselhamos aos leitores «fanáticos» da estratégia e dispostos a tentarem decifrar um jogo sem as necessárias instruções, que é o que sucederá na generalidade dos casos. Em Inglaterra, a cassete foi posta à venda com três manuais, algo confusos, aliás, e aqui só por muita sorte os conseguiremos, mas que isso não seja obstáculo, sobretudo se gostarem de meter-se na pele de um comandante de polícia!

The Force significa, muito simplesmente, uma corporação policial, que deve ser «gerida» da forma mais eficaz, para manter a tranquilidade dos cidadãos e evitar a subida da criminalidade e a ocorrência de delitos vários, mais do que reprimi-los com maior ou menor dureza, e aqui talvez haja uma lição a tirar por quem queira entendê-la. A acção passa-se numa cidade imaginária da Grã-Bretanha, **Middletown**, e é fácil no gatilho contra os delinquentes não é, de facto, a melhor forma de resolver os problemas que aí surgem.

O jogo parece confuso, a princípio, sobretudo se não soubermos minimamente o que fazer. Para começar, temos um «écran» que mostra a área geral da cidade, dividida em quatro secções (de «A» a «D»), com uma série de símbolos e ícones de comando, para além de uma janela onde deverão surgir indicações necessárias e essenciais ao desenvolvimento do jogo, que é dividido em «semanas» de actuação, intervaladas por **screens** de acção, em que deveremos controlar o trânsito em artérias congestionadas, para variar.

Os recursos de que dispomos — homens em viaturas, apedros, a cavalo, etc. — surgem indicados no «écran», e um cursor levar-nos-á a seleccionar as áreas e intervenções que pretendemos. Por exemplo, podemos deslocar meios de um lado para outro, escolher as áreas de intervenção (colocando o cursor na letra respectiva e tecando «disparar»), observar o que se passa, decidir — um pouco no escuro — o que fazer para prevenir certas situações, por um lado, e agir rapidamente, por outro, na solução de outros casos. A cidade é como qualquer outra, tem os seus centros mais «ricos» ou «miseráveis», campo de futebol, aeroporto, e as situações podem ser tão imprevisíveis como na vida real. A título de exemplo, será aconselhável desguarnecer de homens uma determinada área para policiar um encontro de futebol, onde tudo, ou nada, pode acontecer, enquanto outros problemas surgem no centro comercial, no aeroporto ou nos bairros degradados?

As quatro áreas correspondem a quatro esquadras de polícia e compete-nos comandá-las e coordenar a sua acção, podendo



transferir efectivos de uma zona para outra, mas tendo em atenção o que qualquer responsável deverá avaliar, isto é, uma correcta gestão dos recursos humanos.

O jogo, sendo complicado, é curioso, e também demasiado complexo para que tentemos explicá-lo em pormenor neste espaço. Os ícones são de interpretação relativamente fácil e quem estiver habituado a jogos de estratégia talvez não sinta dificuldades insuperáveis, mas o utilizador normal cedo experimentará alguma frustração, porque os resultados são tão imprevisíveis como poderá suceder na vida real. Assim, a «precaridade» de qualquer decisão diz em regra respeito a situações nada gratificantes e que se alteram a cada momento, podendo conduzir a consequências que nada abonam a nosso favor! Basta ler os «sumários» da semana para o verificar!...

The Force, em suma, é um jogo para «explorar», no sentido mais literal da palavra. Procura reflectir um «combate» entre a Lei e seus infractores, que nunca está concluído. Ao contrário de outros jogos de estratégia, a batalha não conhece uma vitória, de um lado ou outro, se o conduzirmos como deve ser. Mas esse, de facto, talvez seja um dos seus maiores atractivos.

GÉNERO: Estratégia

GRÁFICOS (1-10): 6

DIFICULDADE (1-10): 9

CONSELHO: Veja e pense, antes de comprar

CULTIVAR, COLHER, DESTRUIR

TÍTULO: Agent Orange

MÁQUINA: Spectrum

Vá lá saber-se por que motivo a **AnF** se lembrou de dar a este jogo um título de tão mau gosto como **Agent Orange**, que era o nome de um poderoso desfolhante usado pelos americanos na guerra do Vietname, para destruir florestas e culturas, um pouco na ideia de que a floresta sem folhas não pode esconder ninguém sob as árvores. O problema é que muitos soldados americanos foram também atingidos pelo veneno, que era lançado de avião, e muitos ainda hoje sofrem disso as consequências.

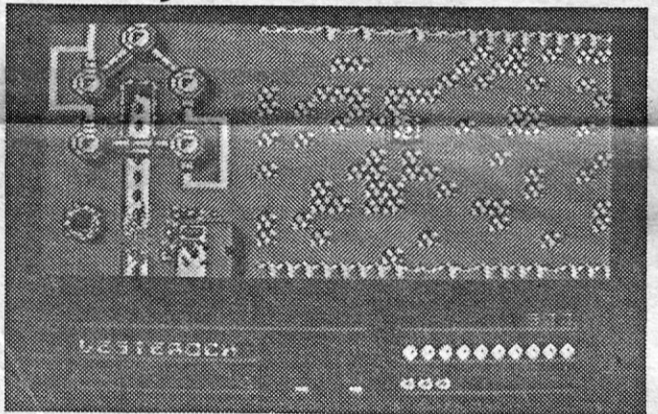
Poderá haver uma analogia, claro. Um dos objectivos deste jogo é destruir colheitas inimigas, mas, ao menos nos primeiros níveis, sem qualquer **Agent Orange** ou coisa semelhante. O método é mais simples, usam-se os **lasers** para as queimar. Mas vamos à história, primeiro.

Num futuro não muito distante, os planetas estão colonizados, há cada vez mais gente e dar de comer a todos é um problema. Assim, os agricultores habituaram-se a ir nas suas naves a qualquer planeta que encontrassem e cultivar aí os seus produtos. Quando os cereais estavam maduros, era recolhê-los e vendê-los onde dessem mais dinheiro, que, além de encher a conta bancária, servia para comprar mais equipamento, nomeadamente meios de defesa e ataque mais eficazes para as pequenas naves-cultivadoras.

E tudo correria bem se outra raça não passasse também pela galáxia, exactamente com os mesmos problemas e idêntica forma de os resolver.

O que há a fazer, portanto? Começa-se com a nave-mãe já pousada no planeta e sai-se com a pequena, levando a bordo as necessárias sementes. Todo o terreno é livre de aproveitar e, carregando em «disparar», as sementes são ejetadas para o solo, formando-se coloridas faixas de culturas. Estas começam por ser vermelhas, depois azuis e, por fim, verdes. Nesta altura, estão prontas para serem colhidas e basta passar sobre elas e levá-las para a nave-mãe (a pequena pode carregar 600 unidades de cada vez, e a maior, duas mil). Depois disso, e em princípio, restaria arrancar para outro planeta.

Nada é assim tão simples, no entanto. Primeiro que tudo, há os alienígenas, que também andam a fazer as suas plantações e colheitas e não gostam muito de intrusos, pelo que não restará ao agricultor terrestre outra solução a não ser disparar em resposta e



destruí-los. De qualquer forma, não poderá sair do planeta sem destruir todas as naves inimigas e, de preferência, também as suas culturas.

O jogo implica alguma estratégia e há que escolher quando é mais conveniente concentrarmos-nos nas colheitas ou na destruição dos inimigos, ou se podemos fazer tudo ao mesmo tempo. No princípio, e depois de definir os comandos, aparece um «écran» com três janelas, devendo iluminar-se a de **Launch ship** e premir «disparar», para começar. No final, há que escolher se vamos primeiro ao planeta natal ou a qualquer outro, mas, lembrem-se, só depois de eliminar todos os inimigos. Um último aviso: plantar sementes em zonas que o inimigo já usou ou sobre estruturas é um desperdício.

Os gráficos são de boa qualidade e a animação também, mas, apesar disso, o jogo acaba por cansar um bocado. Talvez nos níveis mais avançados (não chegámos lá) anime mais, porque os inimigos têm escudos mais fortes e é mais difícil abatê-los, mas fica-nos a dúvida. De qualquer forma, está acima da média.

GÉNERO: Acção

GRÁFICOS (1-10): 8

DIFICULDADE (1-10): Inicial 2

CONSELHO: Comprar com reservas

Pokes & Dicas

A correspondência voltou a acumular-se, o que é bom sinal, e continuamos com os mais atrasados, um por um, a ver se hoje ficam todos «despachados». E abrimos com **Nuno Sequeira**, de Lisboa, que enviou uma série de pequenas dicas: **Who Dares Wins II** — para se livrarem dos canhões, encostem-se para a direita ou esquerda do «écran». **Ping-Pong** — fazendo «Smash» passam de nível. **Ace** — quando estiverem sem **fuel**, subam e ganharão velocidade, estabilizando quando chegarem a 2000. **Galvan** — quando chegarem ao monstro, dêem saltos e disparem ao mesmo tempo. **Astérix** — é melhor não matarem os javalis que andam de pé, porque são mais difíceis; para derrotar os romanos, dêem murros de cima para baixo.

Quanto aos **pokes** que mandaste, já os publicámos algumas vezes, excepto este carregador:

— COBRA

100 MERGE " " : LOAD " " CODE : RANDOMIZE
USR 28350 : POKE 23803, 201 : RANDOMIZE
USR 23760

200 FOR F = 16413 TO 16420

300 READ A : POKE F, A : NEXT F

400 POKE 23803, 49 : RANDOMIZE USR 23803

500 DATA 62, 60, 50, 163, 142, 195, 224, 87

Pedro Miguel Messias, de Odivelas, mandou dicas para **Trapdoor**, semelhantes às que já aqui demos, e ainda estas para **Firelord**: no início, sigam para a direita e para baixo e, quando não houver mais passagens nessas direcções, vão para o lado esquerdo e sempre para baixo, até encontrarem muitas casas; neste caminho encontrarão quatro cristais e têm que dá-los à rainha má, para que esta dê ao cavaleiro a pedra de fogo, que daremos depois ao dragão; há ainda objectos parecidos com um relógio que devem apanhar e podem utilizar para trocas no interior das casas, quer de outros objectos quer de informações.

Pedro, em contrapartida, pede ajuda para **Cobra**, **Infiltrator**, **Dynamite Dan II** e **Astérix**. Quando a **pokes**, entre outros, mandou estes:

— BRUCE LEE — POKE 51795, 0 (vidas inf.)

— GHOSTBUSTERS — POKE 40625, 0 : POKE
42173, 0 (vidas inf.)

— SCOOBYDOO — POKE 29614, 0

— PENETRATOR — POKE 40733, 0

— ROBIN HOOD — POKE 48690, 0

Fairlight II

Luís António Grancho, de Almada, mandou dicas para **Fairlight II**, em sociedade com **João Carlos Borralho**, e algumas rotinas, que por esta vez ficam de fora. Além disso, veio também o mapa duplo de **Fairlight II**, que se publica.

E agora a dica: **Fairlight II** consiste em fugir no único barco da **Terra da Luz (Land of Light)**, pelo **mar de Avans**, mas o capitão do barco foi enfeitado, ou seja, foi amarrado com uma corda mágica no mastro do barco.

Para quebrar o feitiço, a fim de fugir com o barco é necessário apanhar uma faca mágica (cortar a corda mágica) e, para isso, é preciso entrar na cidade de **Forgotten**, disfarçado de **Mistress of Wolves** (este feitiço encontra-se numa árvore no princípio do jogo). Até apanhar a faca mágica é preciso passar por muitas salas da cidade, mas algumas delas têm a porta fechada. Devido a isso, é preciso apanhar 3 chaves que abrem essas portas. Uma das chaves encontra-se no princípio do jogo (na floresta), a outra chave encontra-se ao sul da cidade de **Forgotten**, numa caverna, a outra encontra-se na cidade. Existem também espalhadas pela cidade muitas poças com bolhas que nos matam. Para inverter este efeito das bolhas, é preciso apanhar uma varinha mágica (encontra-se numa sala que só pode ser aberta com a chave que se encontra no princípio do jogo), que faz com que as bolhas, em vez de matarem dêem saúde. A faca mágica encontra-se numa sala que só pode ser aberta com a chave que se encontra na cidade.

Avenger, Astérix e Sai Combat

Frederico Lopes, de Arruda dos Vinhos, mandou dicas para três jogos. Começamos com **Avenger**: Nunca se deve passar pelos buracos de onde saem aranhas, pois, se isso acontecer, ficamos sem as chaves que temos. No recanto das muralhas, encontra-se uma chave, temos de apanhá-la, para com ela poder abrir 2 portas. A primeira porta a ser aberta é sempre a do lado de cima, pois, ao abrir esta, encontrarão chaves que darão muito mais possibilidades de abertura de mais portas. Ele queria ainda dicas para acabar este jogo.

Em **Astérix**, a poção é para derrubar o gladiador na arena, mas primeiro é preciso encontrar a chave para abrir a prisão, porque, se não a achamos, ficamos sem a poção, que ficou na prisão.

Em **Sai Combat**, são estas as teclas:

— Q — andar para trás

— R — andar para a frente

— 2 — pirueta para trás

— 4 — pirueta para a frente

— A — pontapé à meia-volta

— D — dar com o pau para a frente

— Caps Shift + 5 — dar com o pau nos pés

— Caps Shift + 4 — dar com o pau na cara

— Caps Shift + D — dar com o pau nos joelhos

— Caps Shift + R — dar com o pau no corpo

— Caps Shift + Q — dar pontapé para trás

— Caps Shift + 3 — pular e pontapear

Além deste material **Frederico** enviou também o mapa do 3.º nível de **Saboteur**.

XADREZ SÓ PARA COLECÇÃO

TÍTULO: Cyrus Chess II

MÁQUINA: Spectrum

Cyrus Chess II pretendeu, pelos vistos, ser uma resposta ao **Psi Chess**, e se não ganhou em toda a linha ficou muito perto, pelo menos em máquinas de maior capacidade do que o Spectrum, como o Atari ST, o Commodore Amiga e o Amstrad, cujos «écrans» tivemos oportunidade de ver. A conversão para micro de que aqui nos ocupámos, todavia, deixou muito a desejar e bem melhor seria que a **Alligata** tivesse ficado quieta.

Como programa de xadrez, este nada acrescenta aos anteriores, uma vez mais não consegue resolver o problema da falta de definição das peças brancas em casas brancas e a única coisa que o poderá tornar mais aliciante será uma certa facilidade de manuseio, tendo como base um «menu» a que existe acesso em qualquer altura.

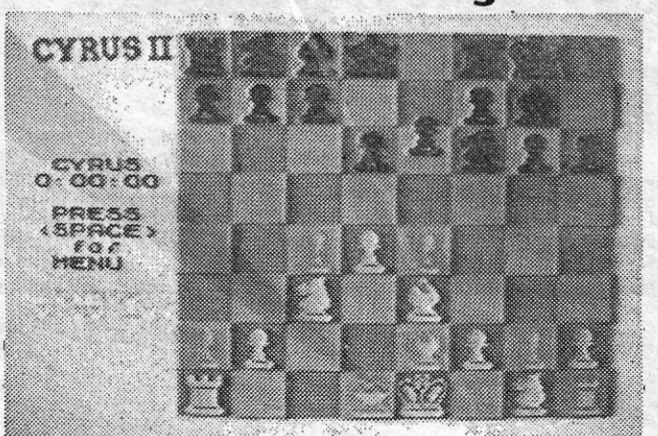
Apreciadores de xadrez terão, decerto, interesse em acrescentar **Cyrus II** à colecção, mas tanto quanto pudemos julgar, não passarão daí.

GÉNERO: Simulador

GRÁFICOS (1-10): 4

DIFICULDADE: Nove níveis

CONSELHO: Ver antes de comprar



Abundância de mapas

Mapas, muitos leitores os têm enviado, mas nem sempre em condições: ou são copiados literalmente ou vêm mal desenhados ou feitos a lápis. Por favor, sigam as recomendações que temos feito. E, para não embarçar alguns, não vamos agora referir nomes, mas já sabem: se o vosso mapa não aparece, é porque não estava em condições. Outra coisa: não mandem também recortes ou fotocópias de revistas.

E vamos a mais cartas: Rui Filipe Candeias, de Setúbal, enviou pokes, entre outro material, de que escolhemos:

- COOKIE — POKE 25946, Ø
- FANTASTIC VOYAGE — POKE 59992, Ø

Frederico Cardoso de Lemos, de Lisboa, quer ajudas para Robin Hood e Knightlore.

António Fernando Gil, de Amadora, quer ajudas para Starglider, Hijack. Quanto ao mapa que mandaste, não dá boa reprodução.

Alexandre Geada, de Lisboa, gostaria de acabar Robot Messiah e pede boas dicas.

Em dificuldades andam Jorge Manuel F. Sousa, de Leiria, que gostaria de dicas para Zorro (quanto ao jogo que não entra, é difícil responder sem ver), e Mário Rui Gonçalves, de Lisboa, que quer dicas e pokes para Deactivators, Druid, Tantalus, Glider Rider, Theatre Europe, Bounces, N.O.M.A.D. O problema que tens com o joystick no Uridium deve ser da tua versão do jogo e, quanto ao teu pedido de trocas de jogos, segue o teu telefone: 705501. Falem para ele.

Carlos Manuel Amorim Barbosa, de Vila Nova de Gaia (Alameda D. Pedro V, 39-1.º Dt.º), tem um Atari 800 XL e quer trocar jogos e ideias.

Carta longa e cheia de boas sugestões, que procuraremos ter em conta, é a de João Carvalho, de Lisboa, que gostaria ainda de saber como reabastecer a nave de combustível em Tau Ceti. E promete dar ajudas para Academy, se lhe responderem.

Lugar para o Sharp

Escreve um leitor de Glória do Ribatejo, Manuel João da Fonseca, que tem um Sharp MZ-700 e envia uma série de indicações. Bem, apesar de a maioria dos leitores usar Spectrum, há lugar para todos e a carta aqui fica, com pokes para jogos dessa máquina.

«Antes dos pokes quero informar os possuidores deste computador (SHARP) que, para além das instruções de BASIC referidas no manual, ainda existem mais.

Por exemplo, a instrução HEX \$ (x), onde x representa um n.º em decimal. Esta instrução serve para passar um n.º, de decimal para hexadecimal (base 16).

Ex.: PRINT HEX \$ (13) dará como resposta D.

Outra instrução é BOOT, que tem exactamente o mesmo efeito que o RESET, isto é, passa o controlo para o monitor.

Existem mais duas instruções, uma é JOY, que serve para o JOYSTICK, e outra é KILL, que eu ainda não consegui descobrir o que é. Se alguém souber, agradeço que diga.

Quanto aos pokes temos (as indicações que se seguem devem ser efectuadas depois de o programa estar carregado):

Para o SUPER PUCK MAN, as operações a seguir são:

- 1 — RESET
- 2 — JAAØØ (CR)
- ou
- JAAAA (CR) Para vidas infinitas.

Se quiser voltar ao jogo normal basta fazer J9000 (CR)

Para o LAND ESCAPE:

- 1 — RESET
- 2 — M 695 A (CR), depois aparecerá:

695 A x x [yy] N.º de vidas que deseja
(carregar em CR depois de escrever o valor yy).

695 B x x [yy] N.º de vidas que deseja
carregar EM CR depois de escrever o valor yy).

(Continua na pág. 25)

URIDIUM

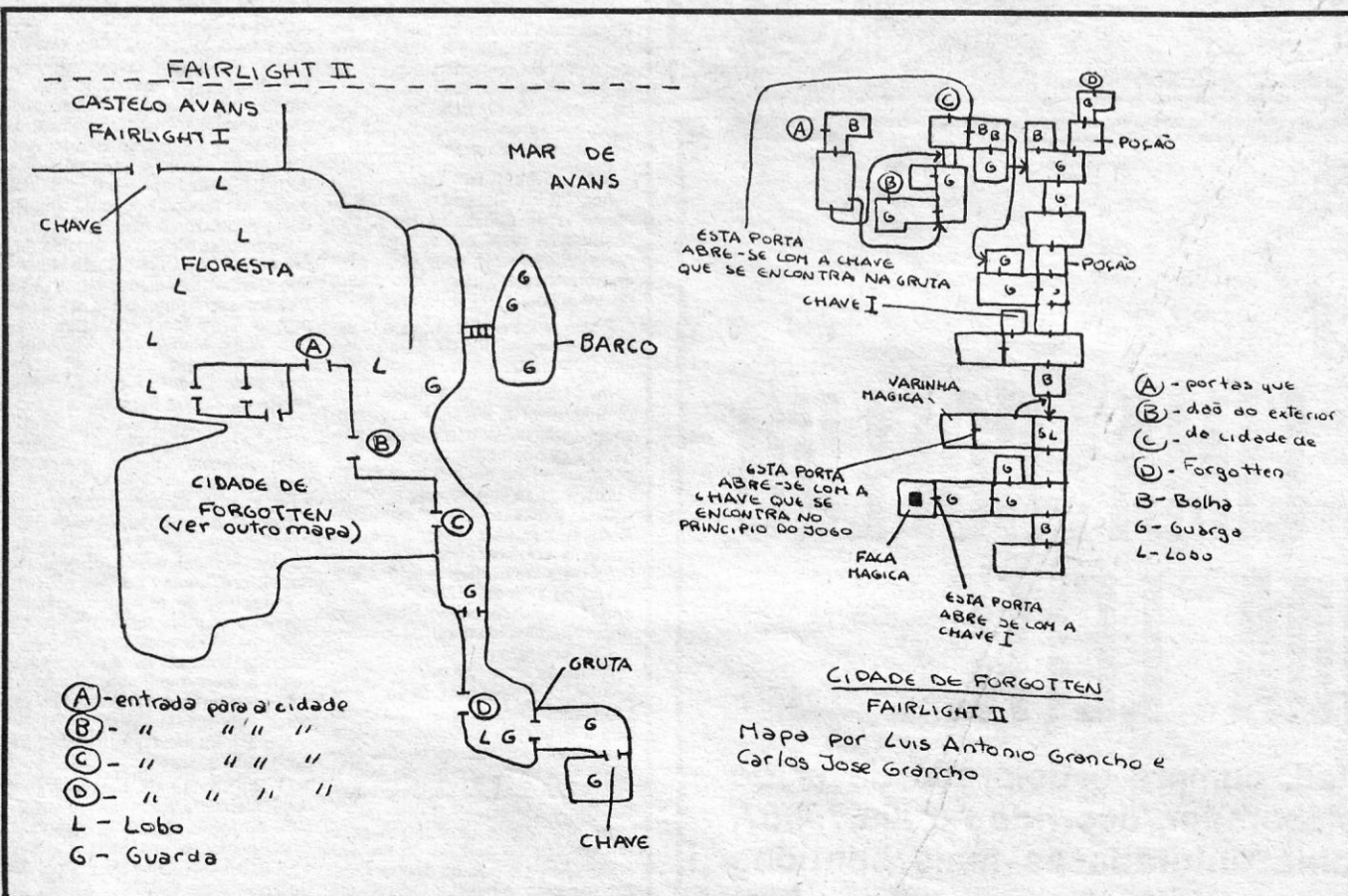
PEDRO
NUNO

1	L	M	N	I	C
2	L	M	N	I	C
3	L	M	N	I	C
4	L	M	N	I	C
5	L	M	N	I	C
6	L	M	N	I	C
7	L	M	N	I	C
8	L	M	N	I	C
9	L	M	N	I	C
10	L	M	N	I	C

LEGENDA:

- Ⓟ - PARTIDA
- - PISTA DE ATERRAGEM (SÓ SE PODE ATERRAR QUANDO APARECER "LAND NOW" NO ECRA)
- - MUIROS
- ← - ANTENAS
- ☒ - NAVE IMORTAL (NÃO FICAR DEMASIADO TEMPO PERTO DELAS)
- - □ - ✕ - PARA DESTRUIR

Mapa feito por: Pedro Jose da Silva Castanho
Nuno Rafael
Residentes na Boraca



Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — Bomb Jack II
- 2.º — Scalextric
- 3.º — Ace Of Aces
- 4.º — The Boggit
- 5.º — Vulcan
- 6.º — Exploding Sist II
- 7.º — Super Cycle
- 8.º — Contact Samcruise
- 9.º — Super Soccer
- 10.º — BMX Simulator

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. 23)

695 C x x (faça break)
3-J6722 (CR)

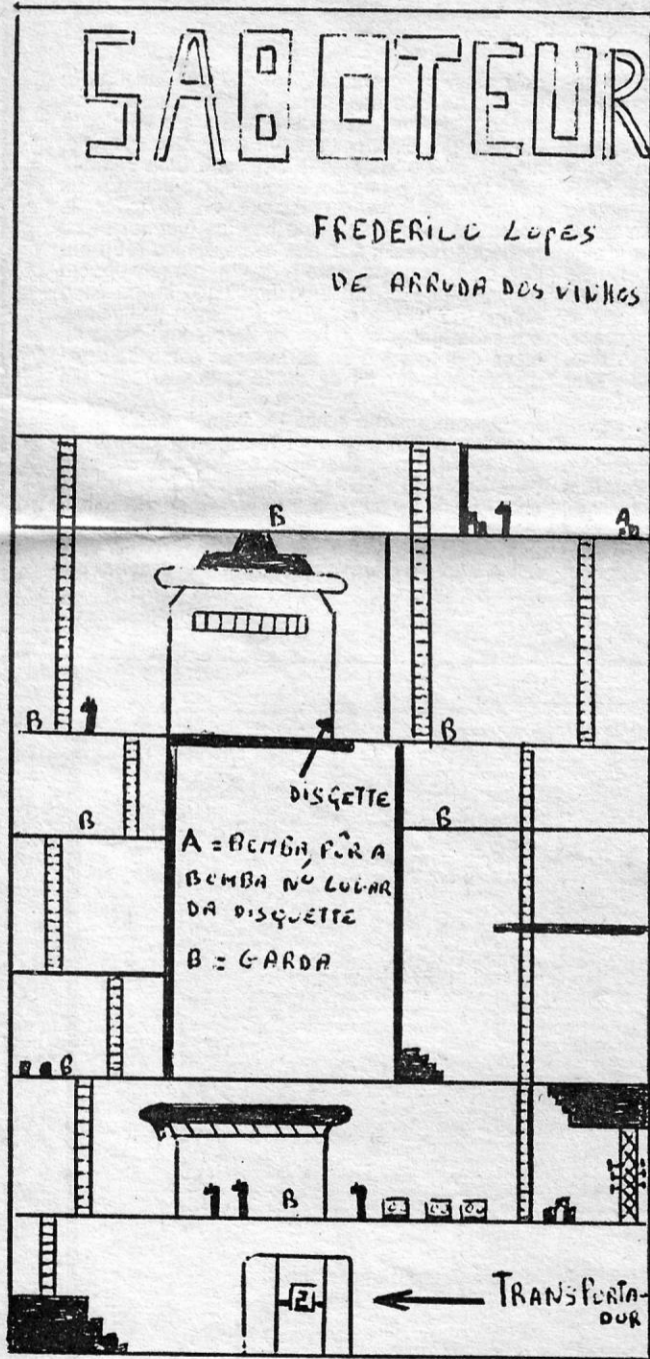
Se não resultar, experimentar com outros valores em 695 A e 695 B, e vão ver que dá.

Para MAN-HUNT envio uma pequena lista de endereços, cujo conteúdo pode ser modificado, alterando-se assim o programa ao nosso gosto:

- 201 B — N.º de vidas.
- 201 3 — velocidade do boneco (colocando o valor 00 fica mais rápido).
- 266 A — Cor dos quadrados azuis e do traço que contorna o «écran».
- 267 5 — Cor dos corredores.
- 206 F — Cor dos cantos onde saem os monstros.
- 268 B — Cor do boneco.
- 268 0 — Cor dos monstros.
- 238 C — Desenho dos quadrados azuis.
- 265 2 — Cor das letras (SCORE, LIVES, etc.).
- 258 9 — Desenho do boneco quando morre.
- 211 0 — Desenho do boneco (experimente colocar um valor de CA).

Só mais uma coisa; quero pedir aos possuidores do SHARP MZ-700 que enviem os seus pokes.»

E pronto, com esta carta ficaram «despachados» os mais atrasados. Há ainda uns mapas a publicar, mas ficam para a próxima.



Terminamos com uma contribuição do novo «lote». Veio de Henrique Miguel, de Coimbra, que é a primeira vez que nos escreve e mandou estes pokes, que afirma serem fruto do seu trabalho e a funcionarem a cem por cento. Todos dão vidas infinitas, excepto os do Firelord, que possibilitam ainda tiros infinitos, imortalidade, tiram os inimigo, etc.

- IMPOSSABAL — POKE 45723, 0
- DRAGON'S LAIR — POKE 52779, 0 : POKE 51867, 0
- FIRELORD — POKES 34509, 0; 34685, 0; 34984, 58; 38556, 7; 38570, 0; 39169, 24; 39552, 205; 39770, 0; 39771, 0; 39777, 24; 39974, 0; 40003, 58; 42900, 201; 42916, 201; 47111, 201

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Linha a linha...

A secção hoje é preenchida por completo com um interessante programa enviado pelo nosso leitor Manuel Barros, de Carcavilos, abrindo com a carta que o apresenta:

Leio com bastante assiduidade o suplemento que publicam às sextas-feiras sobre programas utilitários para o Spectrum. Não me recordo, no entanto, de ter visto até agora nenhum programa para este computador que utilize as facilidades de alguns periféricos, como o FDD 3000 e a impressora TIMEX 2080. Por essa razão, pensei que poderia ser interessante submeter à vossa apreciação um programa que, não pretendendo de forma alguma ser perfeito, tem como única finalidade apresentar aos leitores que possuam tais periféricos um programa utilitário original.

Trata-se de um ficheiro que pretende substituir a caderneta que acompanha os livros de cheques bancários, onde são anotados os movimentos da conta.

Em anexo, envio portanto a listagem não só do referido programa, ao qual dei o nome de BANCO, mas também o de outro programa muito curto e que com aquele se interliga, com o nome de START, o qual, depois de introduzido, deve ser gravado na «diskette» com «auto-run» na linha 5.

Outras indicações úteis:

- Quando, através do «menu», se tenha escolhido a opção «lançamentos» e se pretenda voltar de novo ao «menu» basta escrever a palavra «FIM» aquando do aparecimento do «prompt» DATA?
- E óbvio que aqueles que o desejarem poderão modificar os títulos atribuídos. Nesse caso, deverão corrigir esses títulos nas linhas n.ºs 140, 260, 490 e 1270.
- Se fizerem BREAK ao programa, façam RESTORE e de seguida teclem a instrução GO TO 30.
- Como este programa pode ser acrescentado com outras rotinas que a imaginação de cada um melhor entender, não deverão nesse caso esquecer de acrescentar na linha 1550 o prefixo de 2 letras para cada uma delas, seguida do n.º da linha que atribuíam ao início da nova sub-rotina; incrementem também em conformidade, na linha 60, o n.º da instrução FOR/NEXT, a qual tem sempre de estar de acordo com o n.º de sub-rotinas estabelecido na linha 1550.

Listagem do programa de «Start Automático»

```
5 BORDER 0: POKE 23624, 71: POKE 23693, 71
7 POKE 23609, 60: POKE 23658, 8
9 CLS
10 CAT *
20 INPUT «Programa?», x $
30 LOAD * x $
```

Listagem do programa «Banco»

```
10 REM BANCO
20 GO SUB 330
30 GO SUB 1130
40 INPUT f $
50 IF LEN f $ <> 2 THEN GO TO 40
60 FOR j = 1 TO 4
70 READ j $
80 IF f $ = j $ (1 TO 2) THEN GO SUB VAL j $ (3 TO )
90 NEXT j
100 RESTORE
110 GO TO 40
120 REM ver lançamentos
130 GO SUB 280
140 OPEN # * 1: «DATA 1: BANCO REC»; i; 28
150 FOR k = 1 TO ct - 1
160 INPUT # * 1: o $; AT k
170 PRINT AT 1, c; o $ (1 TO 6); AT 1, c + 7; o $ (7 TO 12);
AT 1, c + 14; o $ (13 TO 21); AT 1, c + 24; o $ (22);
AT 1, c + 26; o $ (23 TO )
180 LET 1 = 1 + 1
190 IF 1 = 22 THEN LET 1 = 7: LET g = g + 1: PRINT # 0;
TAB 4; FLASH 1; «TECLE PARA CONTINUAR»: PAUSE
0; GO SUB 280
200 NEXT k
210 LET g = 1: LET 1 = 7
220 BEEP .4, 50
230 CLOSE # *
240 RETURN
250 REM SAVE
260 SAVE * «BANCO» LINE 30 n
270 RETURN
280 REM SCREEN ver lançamentos
290 CLS
300 PRINT AT 0, 0; w $; AT 1, 0; «Conta nr. »; c $; AT 3, 0;
«Pag. »; AT 3, 4; g; AT 3, 19; «Saldo: »; AT 3, (32 - LEN
STR $ s); s; INVERSE 1; AT 5, 0; «DATA»; INVERSE 0; AT 5, 7; INVERSE 1;
«DOCUM. »; INVERSE 0; AT 5, 14; INVERSE 1;
«DESCRICÃO»; INVERSE 0; AT 5, 24; INVERSE 1; «VALOR»
310 PLOT 51, 0: DRAW 0, 135: PLOT 107, 0: DRAW 0,
135: PLOT 187, 0: DRAW 0, 135: PLOT 0, 123: DRAW
255, 0
320 RETURN
330 REM inicialização
340 DIM h $ (7)
350 LET g = 1: LET ct = 1: LET 1 = 7: LET c = 0
360 LET z $ = « »: LET y $ = « »: LET
u $ = « »: LET m $ = « »: LET
t $ = « »
370 CLS: INPUT «Nome do Banco?»; w $: PRINT w $
380 INPUT «Nr. de conta?»; c $: PRINT «Conta nr. »; c $
390 INPUT «Saldo?»; s: LET saldo = s: LET
inicial = saldo: PRINT s
400 PRINT AT 21, 4; FLASH 1; BRIGHT 1; «TECLE PARA
CONTINUAR»
410 PAUSE 0
420 RETURN
430 REM SCREEN 2
440 CLS
450 PRINT AT 0, 0; w $; AT 1, 0; «Conta nr. »; c $; AT 3,
0; «Mov. nr. »; AT 3, 19; «Saldo: »; AT 3, (32 - LEN
STR $ s); s; INVERSE 1; AT 5, 0; «DATA»; INVERSE 0; AT 5, 7; INVERSE 1;
«DOCUM. »; INVERSE 0; AT 5, 14; INVERSE 1;
«DESCRICÃO»; INVERSE 0; AT 5, 24; INVERSE 1; «VALOR»
460 PLOT 51, 0: DRAW 0, 135: PLOT 107, 0: DRAW 0,
187, 135: PLOT 0: DRAW 0, 135: PLOT 0,
123: DRAW 255, 0
470 RETURN
480 REM lançamentos
490 OPEN # * 1: «DATA 1: BANCO. REC»; r; 28
500 CLS
510 GO SUB 430
520 IF ct > 1 THEN INPUT # * 1: o $; AT ct - 1: PRINT
AT 1, c; o $ (1 TO 6); AT 1, c + 7; o $ (7 TO 12);
AT 1, c + 14; o $ (13 TO 21); AT 1, c + 24;
o $ (22); AT 1, c + 26; o $ (23 TO ) : LET
1 = 1 + 1
530 GO SUB 900
540 IF x $ = «FIM» THEN CLOSE # * : GO SUB 250: BEEP
.4, 50: RETURN
550 PRINT AT 1, c + (6 - LEN x $); x $
560 BEEP .4, 50
570 INPUT «Documento?»; x $: IF LEN x $ > 6 THEN BEEP
.4, 50: GO TO 570
580 LET a $ (7 TO 12) = x $
590 PRINT AT 1, c + 7; x $
600 BEEP .4, 50
```

```
610 INPUT «Descrição? »; x $: IF LEN x $ > 9 THEN BEEP
.4, 50: GO TO 610
620 LET a $ (13 TO 21) = x $: PRINT AT 1, c + 14; x $
630 BEEP .4, 50
640 PRINT # 0: «DÉBITO OU CRÉDITO? (D/C)»
650 LET d $ = INKEY$
660 IF d $ = « » THEN GO TO 650
670 IF INKEY$ <> « » THEN GO TO 670
680 IF CODE d $ <> 67 AND CODE d $ <> 68 THEN
BEEP .4, 50: GO TO 650
690 IF d $ = «D» THEN LET a $ (22) = «-»
700 IF d $ = «C» THEN LET a $ (22) = «+»
710 BEEP .4, 50
720 INPUT «Valor? »; v $: IF LEN v $ < 6 THEN BEEP
.4, 50: GO TO 640
730 FOR k = 1 TO LEN v $: IF CODE v $(k) <= 47 OR
CODE v $(k) >= 58 THEN BEEP .4, 50: GO TO 640
740 LET a $ ((29 - LEN v $) TO ) = v $
750 PRINT AT 1, c + 24; a $ (22); AT 1, c + 26; a $
(23 TO )
760 PRINT # 0: «CONFIRMA? (S/N)»
770 LET x $ = INKEY$
780 IF x $ = « » THEN GO TO 770
790 IF INKEY$ <> « » THEN GO TO 790
800 IF CODE x $ <> 78 AND CODE x $ <> 83 THEN BEEP
.4, 50: GO TO 770
810 IF x $ = «N» THEN PRINT AT 1, c; z $; AT 1, c + 7; z $;
AT 1, c + 14; v $; AT 1, c + 24; u $: LET
a $ = « »: BEEP .4, 50: GO TO 530
820 LET o $ = a $
830 PRINT # * 1: o $; AT ct
840 PRINT AT 3, 25; t $
850 IF d $ = «D» THEN LET s = s - VAL v $: PRINT AT 3,
(32 - LEN STR $ s); s
860 IF d $ = «C» THEN LET s = s + VAL v $: PRINT AT 3,
(32 - LEN STR $ s); s
870 LET 1 = 1 + 1: LET ct = ct + 1
880 IF 1 = 22 THEN PRINT # 0; TAB 4; FLASH 1; «TECLE
PARA CONTINUAR»; F LASH 0: BEEP .4, 50: PAUSE
0: CLS: GO SUB 430: LET 1 = 7: PRINT AT 1,
c; o $ (1 TO 6); AT 1, c + 7; o $ (7 TO 12); AT 1,
c + 14; o $ (13 TO 21); AT 1, c + 24; o $ (22);
AT 1, c + 26; o $ (23 TO ) : LET 1 = 1 + 1
890 GO TO 530
900 REM data com validação
910 PRINT AT 3, 8; (10 - LEN STR $ ct); FLASH 1; ct;
FLASH 0
920 DIM a $ (28)
930 BEEP .4, 50
940 INPUT «Data? (AAMDD) »; x $
950 IF x $ = «FIM» THEN LET 1 = 7: RETURN
960 IF LEN x $ <> 6 THEN BEEP .4, 50: GO TO 900
970 FOR k = 1 TO 6
980 IF CODE x $(k) <= 47 OR CODE x $(k) >= 58 THEN
BEEP .4, 50: GO TO 900
990 NEXT k
1000 LET a $ (1 TO 6) = x $
1010 LET z = VAL a $ (1 TO 2)
1020 LET y = VAL a $ (3 TO 4)
1030 LET x = VAL a $ (5 TO 6)
1040 IF z < 87 THEN BEEP .4, 50: GO TO 900
1050 IF INT (z/4) = z/4 THEN LET z = 0
1060 IF y <= 0 OR y >= 13 THEN BEEP .4, 50: GO
TO 900
1070 IF y = 4 OR y = 6 OR y = 9 OR y = 11 THEN LET y = 0
1080 IF x <= 0 OR x >= 32 THEN BEEP .4, 50: GO TO 900
1090 IF y = 0 AND x = 31 THEN BEEP .4, 50: GO TO 900
1100 IF y = 2 AND z = 0 AND x = 30 THEN BEEP .4,
50: GO TO 900
1110 IF y = 2 AND x >= 29 AND z <> 0 THEN BEEP .4,
50: GO TO 900
1120 RETURN
1130 REM «menu»
1140 CLS
1150 PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW
-255, 0: DRAW 0, -175: PLOT 0,
147: DRAW 255, 0
1160 PRINT AT 1, 1; w $
1170 PRINT AT 2, 1; «Conta: »; c $
1180 PRINT AT 5, 9; «MENU PRINCIPAL»
1190 PRINT AT 7, 3; «LL = LANÇAMENTOS»
1200 PRINT AT 8, 3; «ME = MENU»
1210 PRINT AT 9, 3; «VL = VER LANÇAMENTOS»
1220 PRINT AT 10, 3; «PE = PRINT EXTRACTOS»
1230 BEEP .4, 50
1240 RETURN
1250 REM PRINT EXTRACTOS
1260 OPEN # * 3: «ch - a»; a
1270 OPEN # * 1: «DATA 1: BANCO .REC»; i; 28
1280 PRINT # * 3; CHR $ 27 + CHR $ 68 + CHR $
3 + CHR $ 10 + CHR $ 12 + CHR $ 22 + CHR $
24 + CHR $ 35 + CHR $ 37 + CHR $ 47 + CHR $
50 + CHR $ 0
1290 PRINT # * 3; w $ + CHR $ 10
1300 PRINT # * 3; «Conta nr. » + c $ + CHR $
10 + CHR $ 10
1310 GO SUB 1490
1320 PRINT # * 3; CHR $ 9 + «DATA» + CHR $
9 + «» + CHR $ 9 + «DOCUMENTO» + CHR $
9 + «» + CHR $ 9 + «REFERÊNCIA» + CHR $
9 + «» + CHR $ 9 + «MOVIMENTO» + CHR $
9 + «» + CHR $ 9 + «SALDO» + CHR $ 10
1330 GO SUB 1490
1340 PRINT # * 3; CHR $ 27 + CHR $ 68 + CHR $
1 + CHR $ 10 + CHR $ 12 + CHR $ 22 + CHR $
24 + CHR $ 35 + CHR $ 37 + CHR $ 39 + CHR $
47 + CHR $ 48 + CHR $ 0
1350 FOR k = 1 TO ct - 1
1360 INPUT # * 1: o $; AT k
1370 IF o $ (22) = «-» THEN LET saldo = saldo - VAL
o $ (23 TO )
1380 IF o $ (22) = «+» THEN LET saldo = saldo + VAL
o $ (23 TO )
1390 LET h $ (8 - LEN STR $ saldo TO ) = STR $ saldo
1400 INPUT # * 1: o $; AT k
1410 PRINT # * 3; CHR $ 9 + o $ (1 TO 2) + «/» + o $
(3 TO 4) + «» + o $ (5 TO 6) + CHR $ 9 + «» + CHR $
9 + o $ (7 TO 12) + CHR $ 9 + «» + CHR $ 9 + o $
(13 TO 21) + CHR $ 9 + «» + CHR $ 9 + o $
(22) + CHR $ 9 + o $ (23 TO ) + «$» + CHR $
9 + h $ «$» + CHR $ 10
1420 LET h $ = «»
1430 NEXT k
1440 LET saldo = inicial
1450 GO SUB 1490
1460 CLOSE # *
1470 BEEP .4, 50
1480 RETURN
1490 REM print linhas cabeçalho
1500 FOR k = 1 TO 57
1510 PRINT # * 3; « »
1520 NEXT k
1530 PRINT # * 3; CHR $ 10
1540 RETURN
1550 DATA «PE 1250», «VL 120», «LL 480», «ME 1130»
```

DRIVE «B»

— Formatar esta «diskette» com o nome «DATA 1»

Comando directo: DIM * «BANCO .REC»

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

«Reprise»

LARGAR TORPEDOS COM «SILENT SERVICE»

SILENT SERVICE é um interessante simulador de um submarino norte-americano, durante a II Guerra Mundial, de que já aqui falámos há algum tempo, e desenvolvemos hoje pormenores nesta secção, já que alguns leitores, que não tiveram possibilidade de ler a crítica, nos pediram algumas indicações, designadamente as teclas a usar e o modo de desenvolver o jogo.

Quando acabamos de carregar, temos uma série de opções que reflectem as maiores ou menores dificuldades que podemos introduzir no jogo. Assim, os cenários são três: **prática, acções contra comboios e patrulhas de combate.** Na primeira, quatro cargueiros estão ancorados (embora às vezes pareçam «deslizar», o que é um pequeno defeito no programa), e podemos disparar os torpedos contra eles, para praticar esta forma de combate, ou subir à superfície e atingi-los com o canhão. Neste caso, convém fixar as elevações necessárias para alcançar um alvo a determinada distância (isto é, subir ou baixar o canhão, para aumentar ou diminuir o ângulo de tiro), o que se tornará precioso na situação «real», em qualquer das outras duas opções.

Nesta modo de prática, convém igualmente procurar dominar todos os controlos do submarino, que exigem grande número de teclas. Assim, por exemplo, poderemos exercitar-nos na observação e leitura do mapa, deslocando para a direita o comandante do submarino e teclando «M», ou dos instrumentos (para a esquerda e mesma tecla), fazê-lo subir à ponte ou descer, para fazer avaliação de danos, etc. De qualquer forma, há acesso a esses **screens** sem necessidade de deslocar o «boneco», premindo as teclas que depois se indicarão, e aí é uma questão de preferência por parte do utilizador.

A opção de acções contra comboios coloca-nos em seis cenários específicos, criando missões do tempo da guerra em submarinos sob diferentes comandos e também diversamente equipados. Assim, temos: missão do «Plunger», em 18 de Janeiro de 1942, a sudoeste da costa japonesa; a do «Wahoo», em 26 de Janeiro de 1943, ao largo da Nova Guiné (um comboio sem escolta, mas com um **destroyer** a caminho!); a do «Hammerhead», em 1 de Outubro de 1944, a nordeste de Bornéu, durante a noite; a do «Seavren», em 13 de Janeiro de 1943, ao largo das Filipinas; a do «Tautog», em 16 de Maio de 1944, a leste do Japão, durante a noite; e a do «Grayback», em 21 de Outubro de 1944, algures no Pacífico.

Estas simulações representam situações diversas, como ataques à superfície ou submersos, diurnos e nocturnos, e reflectem também a evolução na construção de submarinos e, sobretudo, dos torpedos. Assim, todos aqueles submarinos estavam equipados com radar, mas os cinco primeiros dispunham do tipo mais antiquado de torpedo, a vapor, ao passo que os do «Grayback» tinham já motor eléctrico.

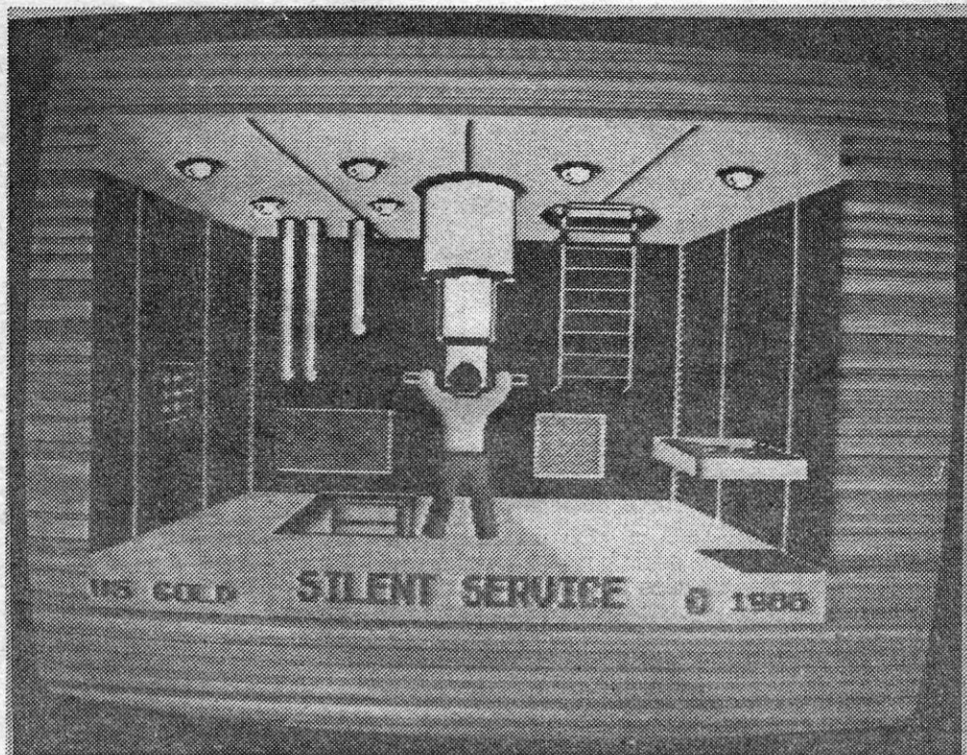
Quanto ao terceiro cenário, patrulhas de combate, o mais complexo, coloca-nos aos comandos de cinco submarinos, o «Tang», o «Bowfin», o «Growler», o «Seawolf» e o «Spadefish», mas aqui, além das dificuldades da missão, há uma complicação adicional: é que um bom comandante deveria saber reconhecer sem margem para dúvidas as silhuetas que lhe apareciam no periscópio, e é isso que temos também de fazer, teclando a identificação do navio inimigo, ou seja, o seu tipo, quando nos aparece no visor. Se errarmos, voltamos ao treino, mas, para facilitar as coisas, trataremos de publicar oportunamente nesta secção as suas silhuetas.

Continuando com as opções, cabe-nos depois escolher o nível de desempenho, por intermédio do posto que queremos assumir desde aspirante a capitão. O nível escolhido afecta a pontaria dos torpedos, os danos sofridos devido a cargas de profundidade inimigas, a habilidade dos comandantes inimigos, etc. Temos, depois, os níveis de realidade: visibilidade limitada, navegação de comboios em ziguezague, ocorrência de torpedos que não explodem, possibilidade de só poder fazer reparações num porto, «ases» no comando de **destroyers** inimigos, pesquisa de comboios e ausência de computação de tiro (**angle-on-bow-input**). Qualquer pode ser escolhido pela afirmativa ou negativa e, no caso do último, se o seleccionarmos, já não haverá cálculo automático da trajectória do torpedo e teremos que ser nós a fazê-lo. Finalmente, temos os níveis de dificuldade, de 1 a 9.

Passando, então, ao jogo, o **screen** inicial mostra-nos a sala de comando, de onde temos acesso a diversas partes do submarino ou instrumentos e mapas. Como referimos acima, o acesso faz-se deslocando o boneco do comandante nas várias direcções, mas podemos utilizar comandos directos.

Levando o comandante para a direita e premindo «M» (ou premir, simplesmente, «Shift+1») dá-nos acesso ao mapa de bordo, que mostra o oceano Pacífico. O submarino é representado por um ponto negro e os torpedos e navios inimigos são brancos. O **screen** funciona como se consultássemos mapas de diversas escalas, permitindo aumentar ou diminuir a área respectiva, por meio das teclas «Z» (**zoom**) e «X». E neste mapa que calculamos a rota a seguir para ir ao encontro dos navios inimigos ou corrigir o rumo, quando os ultrapassamos ou desviamos.

O comandante pode também subir à ponte — se o submarino estiver à superfície, bem entendido! — e aí é-nos apresentado o panorama do que temos à frente: mar, navios, costa. De notar que são aí mostradas duas direcções: **bearing**, que significa aquela para onde estamos a olhar, e **heading**, ou seja, o rumo que o submarino segue. As direcções são dadas em graus, em que 0 é Norte, 90 é Leste, 180, Sul e 270, Oeste. O comando directo para este **screen** é «Shift+2».



Ao centro, o comandante tem acesso ao periscópio (também por «Shift+3», mas, primeiro, terá de subi-lo e, além disso, deverá estar a uma profundidade que permita a saída das lentes para fora de água. A profundidade máxima a que o periscópio pode ser usado é de 44 pés. Mais abaixo, aparece a indicação de que está abaixo da superfície. Tendo um alvo, e estando neste **screen**, roda-se o periscópio até aparecer a alça no visor e dispara-se o torpedo, teclando «T». Se o computador de tiro estiver ligado (isto é, se não escolhermos a opção **angle-on-bow input**), o rumo do torpedo é calculado automaticamente. Caso contrário, teremos de ser nós a introduzi-lo. No caso de estarmos à superfície, pode-se atacar o inimigo com o canhão, teclando «G», e a elevação é controlada pelas teclas «J» e «K».

Os instrumentos de bordo vêem-se levando o comandante para a esquerda (ou teclando «Shift+4») e o painel mostra-nos os seguintes, da esquerda para a direita, e ao alto: nível das baterias, velocidade, profundidade e os indicadores de situação do periscópio e dos torpedos: abaixo do indicador de baterias, três barras verti-

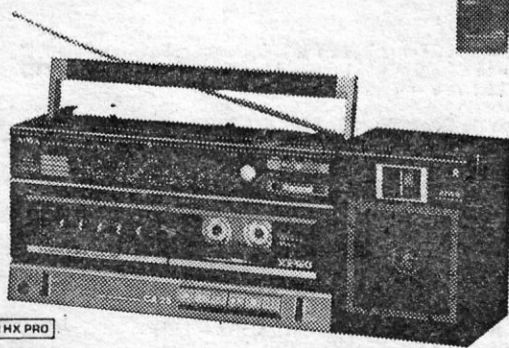
cais mostram o combustível dos três tanques (a negro); ao lado das barras, o mostrador superior indica a profundidade sob a quilha e o inferior, a temperatura exterior da água (azul, por exemplo, mostra que o submarino está sob uma camada mais quente, o que pode confundir o inimigo); ao centro, uma série de «luzes», diz se todas as aberturas exteriores estão abertas (vermelho) ou fechadas (verde); à direita deste, temos a bússula e ao lado desta, para a direita, um relógio; em baixo, à direita, um tubo horizontal indica se o submarino está a subir ou a descer; finalmente, em cima, junto ao indicador de bateria, estão as luzes que indicam se as baterias estão carregadas (esquerda) ou se estão a descarregar em demasia (direita).

O comandante pode também ir verificar os danos do submarino (descer ou comando «Shift+5»), ou a sua situação (para a direita e para baixo ou «Shift+6») ou terminar a missão, com «Shift+8» ou para a esquerda e para baixo. Terminada esta descrição, guardaremos para a próxima semana o resto das indicações, com notas sobre as formas de ataque e evasão, comandos, etc.

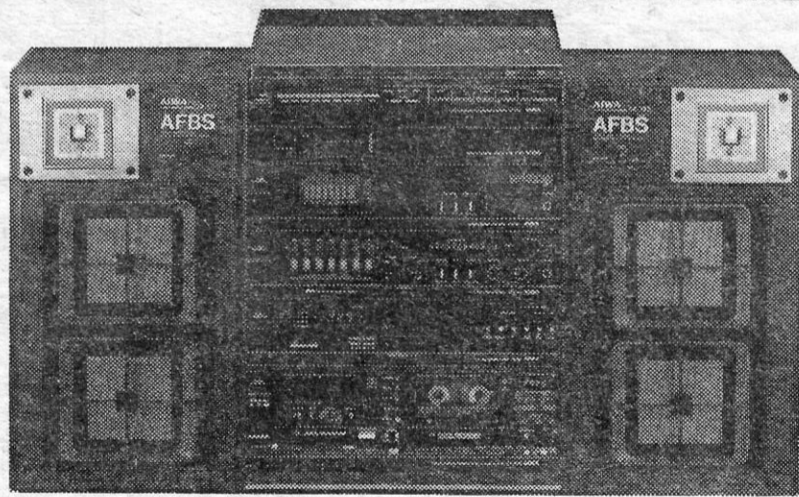
XXVI — GUIA TV / «A CAPITAL»

AIWA®

SISTEMAS DE ALTA FIDELIDADE



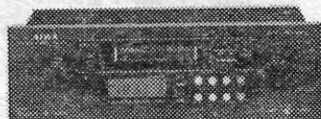
CA-25



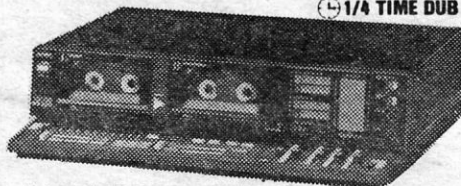
DX-1500



AD-F990B



CT-S75



AD-WX220



REPRESENTANTE EXCLUSIVO:

marvesco

— sociedade de representações, importações e exportações, lda.

AVENIDA DO BRASIL, 200, 2.º, ESQ. — 1700 LISBOA — TEL. 896706 — PORTUGAL

EXPOSIÇÃO E VENDAS: AVENIDA GENERAL ROÇADAS, 101-A — 1100 LISBOA — TEL. 841192